

SIMON ENZO

OP ZOEK
NAAR DE NAAM



Werkboek

LES 4 - DE ROTS

- Meespeelspel 'Varen op zee'

- 2 Nieuwe liedjes

Door Harrie Nijhof

De Rots

Bijbelteksten als uitgangspunt

Deuteronomium 32:1-4, Psalm 71:1-3, Jesaja 26:4, Mattheüs 7:24-27.

Inhoud

In deze les ons tweede meespeelspel: 'Varen op zee'.

Door hevige stormen staat een eiland met bewoners op het punt om overspoeld te worden door de zee. De bewoners vluchten op een schip, maar worden getroffen door een storm. Het schip vergaat. Uitgeput spoelen ze aan op een eiland dat wel iets steviger in elkaar zit.

De naam van God die we ontdekken is de Rots.

Rol van de begeleider

Begeleider, nieuwslezer, verteller en kapitein.

Middelen

- Draagbare CD-speler + CD 'Simon en Zo - Op zoek naar de Naam'.
- Bril voor de nieuwslezer.
- Pet voor de kapitein.
- Verrekijker.
- Verder mogelijk het gebruik van verkleedkist.

Lesverloop

- Intro 'De Rots'
- Startlied 'Rood en groen'
- Speel oefening 'Zeebenen'
- Lied 'Vareja, vareja'
- Inspringspel 'Varen op zee'
- Afspraakspel 'In de storm'
- Idee geluidspel 'Hoor de storm'
- Vertelspel 'De schipbreukelingen'
- Lied 'De Rots'
- Toepassing 'De Rots'
- Slotlied 'Ik wil de grootste zijn'

Intro 'De Rots'

Kinderen zitten op hun stoelen in een kring.

Begeleider

Vertel de kinderen dat we vandaag een nieuwe naam van God gaan zoeken. Vertel ze dat we dat doen in een verhaal. En dat wij dat verhaal gaan spelen.
Het verhaal heet 'Varen op zee'.

Iedereen staan.

Startlied 'Rood en groen'.

Begeleider

Vertel de kinderen dat op het moment dat jij de bril opzet, je rol verandert in nieuwslezer.

Op dat moment draait één van de kinderen een denkbeeldige knop om en een speciale nieuwsuitzending begint op tv.

Begeleider doet bril op en wordt nieuwslezer.

Kind doet tv aan.

Nieuwslezer

"Beste kijkers, hier volgt een speciale ingelaste uitzending van de overheid.

De toestand van ons eiland is zorgelijk.

De aanhoudende stormen van de laatste maanden hebben met hun enorme windstoten verschrikkelijke schade toegebracht aan het eiland. De ene kant wordt ondermijnd door de stroming en de andere kant wordt overspoeld door de golven. Alarmfase 1 is ingetreden. Wij verzoeken u daarom het eiland zo snel mogelijk te verlaten. Wilt u alleen het hoognodige meenemen en verder niets.
Einde van deze extra nieuwsuitzending."

Nieuwslezer doet bril af en wordt begeleider.

Begeleider

Begin een gesprek over het probleem.

Enkele punten:

- Hoe kom je zo snel mogelijk weg?
- Wat neem je mee als je moet evacueren?
- Hoe kun je als vluchteling overleven?
- Wat zul je het meest missen van alles wat je achter moet laten?



Idee

Laten de kinderen een tekening maken van datgene wat ze het meest zullen missen.
Mogen ze meenemen als herinnering.

Begeleider

Vertel de kinderen dat dit verhaal gaat over een ontsnapping met een boot.
Vraag ze hoe groot de boot moet zijn om met z'n allen van het eiland weg te kunnen vluchten.

Begeleider

Stoelen aan de kant.
Creëer een zo groot mogelijke speelruimte.

Begeleider

Laat de kinderen met stoelen, schoenen, tafels de omtrek van een boot maken.
Neem een zo groot mogelijke ruimte.
Maak duidelijke afspraken wat ze wel en wat ze niet mogen gebruiken.

De begeleider doet een pet op en wordt kapitein.

Kapitein

(Doortastend, lopend op zeebenen)

Vertel de eilandbewoners dat ze snel in de boot moeten komen en allemaal een beetje verspreid moeten gaan zitten. Het gewicht moet worden verdeeld.

Vertel ze dat het varen op zee niet gemakkelijk is. En dat jij dat kunt weten als kapitein van dit schip. Vertel ze dat je op alle zeeën gevaren hebt.

Vertel ze dat ze op zee helemaal opnieuw moeten leren lopen.

Speel oefening 'Zeebenen'

Begeleider

Vraag de kinderen om te laten zien hoe je loopt op een schommelend schip.

Tip

Probeer te lopen alsof de vloer constant beweegt.
Je raakt steeds uit evenwicht.
Je grijpt je vast aan allerlei dingen om niet te vallen, enz.

Begeleider

Geef verschillende situaties aan die de kinderen mogen uitproberen.

- Eilandbewoners lopen net als de kapitein met zeebenen.
- Door elkaar.
- Groet elkaar.
- Drink een glas drinken samen.
- Kijk samen tv.
- Soms is het water als een spiegel en kun je weer gewoon lopen.
- Maar soms is de zee ruw en kun je nauwelijks op je benen blijven staan.
- Dan probeer je steun bij elkaar te vinden.

Tip

Kom in een kring en hou elkaars handen vast.
Probeer gelijktijdig van het ene been op het andere te wippen.
Heen en weer.

Nu zet je het lied 'Vareja, vareja' van de CD op.

Je haakt samen in en zet 'm op.

Begeleider

En 's avonds laat loopt iedereen met zeebenen naar z'n hut.

Laat de kinderen in hun hangmatten stappen.
Dan wordt alles stil.

Inspringspel 'Varen op zee'

Kapitein

Laat ze even liggen en dan roep je ze wakker.
Zeg dat er niet veel tijd over is.

Begin dan als een echte kapitein orders uit te delen om de boot aan het varen te krijgen.

Verdeel de groep in drieën.

- Koks.
- Stuurlui.
- Matrozen.

Laat ieder groepje zijn eigen gedeelte van de boot bouwen.

- Koks bouwen een keuken.
- Stuurlui een stuurhut.
- Matrozen het matrozenruim.

Kapitein

Bereid het vertrek grondig voor en geef voor de afvaart instructies.

- Vraag de eilandbewoners of ze klaar zijn om te vertrekken.
- Vraag de matrozen om het anker te lichten.
- Vraag andere matrozen om de zeilen te hijsen.
- Vraag de stuurlui om uit te kijken naar nieuw land. Iets stevigs graag.
- Vraag de koks om iets lekkers klaar te maken.

Idee

Dit is een mooi moment om de pauze voor te bereiden.
Vraag de koks om het drinken klaar te maken.
Hou de pauze na de volgende improvisatie.

Kapitein

Geef nu het startsein.

De boot vaart af.

De kinderen gaan doen wat hen door de kapitein is opgedragen.

Zet opnieuw het lied 'Vareja, vareja' op als achtergrondmuziek en kijk hoe deze open improvisatie gaat.

Laat de kinderen maar een beetje hun gang gaan.

Help waar nodig is om als kapitein nieuwe inspiratie te geven.

Kapitein

Enkele punten voor de taak als inspirerende kapitein:

- Bemoedig de kinderen in hun spel.
- Vraag hoe het met de zeebenen gaat.
- Niets is zeker op zee. Houden ze ook het weer in de gaten?

Begeleider

Nu is het even pauze. Je kunt wat drinken met elkaar.

Vraag na de pauze weer de aandacht en begin in de kring een gesprekje over storm op zee.



Afspraakspel 'In de storm'

Begeleider

Vraag ieder groepje (koks, stuurman en matrozen) om een kort toneelstukje te bedenken over een heftige storm.

De boot vergaat.

- Wat doen de koks als de storm steeds heftiger wordt?
- En wat doen de stuurman om de boot te redden en wat doen de matrozen?

De stukjes eindigen met het vergaan van de boot.

Laten ze afspreken:

- wie ze spelen;
- waar wat gebeurt;
- hoe het spel begint en hoe het afloopt.

Vraag ze om te oefenen.

Geef ze per groep een ruimte.

Idee

Geluidspel 'Hoor de storm'

Als ze klaar zijn met oefenen en kunnen spelen, zeg je dat de groepjes die niet spelen op hun verzamelplek voor de geluidseffecten gaan zorgen.

Zij maken het geluid van de storm.

Dit gaat als volgt:

Wind

- Iedereen blaast.

Regen

- Zacht: rechter wijsvinger in linkerhand slaan.
- Harder: vingers van rechterhand op linker onderarm.
- Plenzen: roffelen met beide handen op de bovenbenen.
- Gieten: roffelen met beide handen op de bovenbenen plus stampen op de vloer.

Onweer

Als de begeleider of één van de spelers zijn vuist de lucht in steekt zegt iedereen in het publiek: KLABANG! (Einde idee.)

Ieder groepje laat nu één voor één hun stukje zien 'In de storm'.

Het publiek zorgt voor geluidseffecten, aangegeven door een kind of de begeleider.

Begeleider

Maak de speelvloer weer klaar voor het volgende deel van het verhaal.

Alle kinderen liggen nu in zee.

Vertelspel 'De schipbreukelingen'

Verteller:

(Kinderen beelden het vertelde gelijktijdig uit.)

"Het schip verging.

Wat een ontsnapping had moeten zijn liep uit op een ramp.

Iedereen lag verspreid in het water.

De eilandbewoners hielden zich vast aan wrakhout, sommige in groepjes en anderen alleen.

Het water was koud.

Ze waren moe.

Ze hadden niets meer, alles was weggespoeld.

Ze hadden alleen zichzelf en elkaar.

Maar hoelang nog?

Plotseling zag de kapitein door zijn verrekijker iets afsteken tegen de horizon.

Het leek op een rots.

Ja, dat was de punt van een rots!

"Zwemmen mensen!" riep de kapitein.

Toen ze dichterbij zwommen, zagen ze dat de rots groot genoeg was om de hoogste golven tegen te houden. Hij was oersterk en hij was begroeid met gras, struiken, maar ook bomen.

Deze rots had hier vast al heel lang gestaan.

Vlug zwommen ze naar de wal en klommen aan land."

Verteller zet pet op en wordt kapitein.

Kapitein

Vertel ze dat ze moeten uitproberen hoe sterk de rots is.

Laat ze stampen, springen, slaan, op de vloer.

Kapitein doet pet af en wordt begeleider.

Lied 'De Rots'

Begeleider

Probeer de kinderen in één maat te krijgen met stampen.

Probeer zo veel mogelijk het ritme te benaderen van het lied 'De Rots' van de CD 'Simon en Zo - Op zoek naar de Naam'.

Zet muziek aan en... meezingen en meestampen maar!

Kinderen gaan zitten op hun stoelen in een kring.

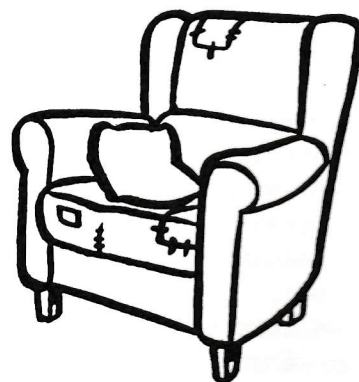


Toepassing 'De Rots'

Begeleider:

Wat ideeën voor een nagesprek.

- Hoe vonden ze het? Spannend dat varen?
- Welk spel was leuk, of moeilijk of...
- Kun je je voorstellen dat zeelui weer helemaal moeten wennen aan het lopen op land?
- Waar kun je het beste veilig je huis bouwen? (Denk ook aan de watersnoodramp.)
- Je kunt maar beter op een rots wonen, met al die zee om je heen.
- Kun je altijd op God bouwen?
- Leg het verband uit tussen de rots in het verhaal en de naam van God, de Rots.
- Lees tenslotte de gelijkenis van Jezus over het bouwen op een rots in Mattheüs 7:24-27.



Begeleider

Neem eventueel een korte tijd van dankzegging.

Begeleider (naar de kinderen):

"Als we Zijn naam weten, en dat weten we, want dat is de Rots, dan kunnen we die naam ook loven.

En loven doen we met alles wat in ons is, en met alles wat we hebben.

We loven met onze stemmen,

maar ook met onze tenen,

we loven met ons hoofd,

onze buik,

en benen.

Gods naam loof je met alles wat je hebt."

Begeleider:

Laat de kinderen staan. Zing met alles wat je hebt.

Slotlied 'Ik wil de grootste zijn'.